

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENGEMBANGAN FISIK MOTORIK AUD MATERI MOTORIK KASAR MELALUI MEDIA PERMAINAN SIMPAI PESERTA DIDIK KELOMPOK B TK CAHAYA MENTARI SIDOARJO

**Jamilah**

TK Cahaya Mentari Sidoarjo

**jamilah@gmail.com**

### Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar melalui media permainan simpai peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis & Mc Taggart melalui siklus berulang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian di sini adalah peserta didik kelompok B berjumlah 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar peserta didik kelompok B pada pra siklus sebesar 31%, meningkat pada siklus I sebesar 75%, dan meningkat secara signifikan pada siklus II sebesar 97%. Terbukti ada peningkatan persentase ketuntasan belajar sebesar 66%. Kesimpulannya bahwa melalui media permainan simpai dapat meningkatkan hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Motorik Kasar, Media Permainan Simpai

### Abstract

*The purpose of this study was to describe the improvement of learning outcomes of physical motor development of AUD with gross motor material through the hoop game media of group B students at Cahaya Mentari Sidoarjo Kindergarten. This study used the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis & Mc Taggart model through repeated cycles including planning, implementing action, observing, and reflecting. The research subjects here were 32 students in group B. Data collection techniques using test techniques, observation, field notes, and documentation. Data analysis techniques used quantitative and qualitative techniques. The results showed that the learning outcomes of physical motor development of AUD motor material for group B students in the pre-cycle were 31%, increased in cycle I by 75%, and increased significantly in cycle II by 97%. It is proven that there is an increase in the percentage of learning completeness by 66%. The conclusion is that through the hoop game media can improve learning outcomes of physical motor development AUD, gross motor material for group B students Cahaya Mentari Sidoarjo Kindergarten.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Gross Motoric, Game Media of Simpai

### I. PENDAHULUAN

Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan

pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sebagaimana penjelasan tersebut, anak pada usia 0-6 tahun merupakan periode awal dan paling penting dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Masa usia dini

adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Hal ini sesuai pendapat Suyanto (2012) bahwa anak usia dini (AUD) merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan unik, karena proses perkembangan (tumbuh dan kembang) terjadi bersama dengan *golden age* (masa peka). *Golden age* merupakan waktu paling tepat untuk memberikan bekal yang kuat kepada anak. Pada masa peka, kecepatan perkembangan otak anak selama hidupnya. Artinya *golden age* merupakan masa yang sangat tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya.

Pemberian stimulasi (rangsangan) yang baik dan optimal sangat diperlukan untuk mengembangkan enam aspek perkembangan pada anak usia dini. Sebagaimana Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 5 dijelaskan bahwa struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup: agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni. Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan ialah aspek perkembangan fisik-motorik. Perkembangan fisik-motorik sangat berkaitan dengan perkembangan fisik peserta didik dan berbagai aktivitas fisik yang mampu menunjang keterampilan motorik peserta didik. Hal ini memudahkan peserta didik dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan lainnya.

Keterampilan motorik kasar merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Keterampilan ini merupakan keterampilan dalam menggunakan otot-otot besar yang mampu mengembangkan keterampilan

gerak pada peserta didik. Gerak itulah, yang dapat mengekspresikan segala apa yang ada dalam pikirannya. Dalam pembelajaran di TK, kegiatan pengembangan kemampuan motorik kasar tidak terlepas dari pembelajaran jasmani. Contoh dari kegiatan jasmani yang dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar meliputi berlari, melompat, meloncat, menendang bola, melempar, menangkap, memantulkan bola, memukul, dan berjalan. Selain dapat membuat anak lebih sehat, pembelajaran jasmani pada anak juga dapat membuat anak lebih terlihat segar dan bersemangat dalam belajarnya.

Setelah dilakukan tes awal terhadap hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar pada peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo masih di bawah kriteria ketuntasan yang dikehendaki. Nilai rata-rata secara klasikal sebesar 55 yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) yaitu berada pada rentang nilai  $\leq 55$ . Perolehan nilai kategori BSB sebesar 0% atau ada 0 siswa. Perolehan nilai kategori BSH sebesar 31% atau ada 10 siswa. Perolehan nilai kategori MB sebesar 13% atau ada 4 siswa. Perolehan nilai kategori BB sebesar 56% atau ada 18 siswa. Secara klasikal persentase ketuntasan belajar dari 32 peserta didik terdapat 31% atau ada 10 peserta didik yang sudah tuntas belajar, sedangkan terdapat 69% atau ada 22 peserta didik yang tidak tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal peserta didik tidak tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 75$  hanya sebesar 31% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki sebesar 85%.

Penyebab nilai ketuntasan belajar peserta didik masih di bawah ketuntasan minimal dapat diidentifikasi bahwa sebagian peserta didik belum mampu

berjalan jinjit dan hanya berjalan biasa, peserta didik belum mampu melompat menggunakan dua kaki karena ragu-ragu dan takut terpleset, peserta didik tidak seimbang dalam melompat menggunakan satu kaki dan terkadang salah satu kaki turun ke bawah untuk membantu keseimbangan, peserta didik belum mampu melakukan gerakan merangkak dan terlalu sering dibantu atau dibimbing oleh guru. Penggunaan dan pemanfaatan alat permainan untuk menunjang kegiatan pembelajaran motorik kasar masih minim. Kegiatan pengembangan motorik kasar belum optimal dan belum dikemas dalam bentuk permainan yang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik mudah bosan dan kurang antusias dalam melakukan kegiatan motorik kasar.

Hal ini disebabkan karena pengembangan motorik kasar yang dilakukan oleh guru sudah dilaksanakan namun belum optimal, hal ini terlihat dari kegiatan pengembangan motorik kasar dilaksanakan seminggu sekali. Guru masih minim dalam memanfaatkan alat permainan untuk mengembangkan motorik kasar pada peserta didik dan kegiatan pengembangan motorik kasar yang dilakukan guru kurang bervariasi. Hal inilah yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar motorik kasar yang dimiliki peserta didik dalam melakukan berbagai gerakan motorik.

Berdasarkan permasalahan seperti yang dikemukakan di atas, peneliti bersama teman sejawat memilih alternatif tindakan melalui penerapan media permainan simpai sebagai upaya meningkatkan hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar pada peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo. Mengingat pentingnya pengembangan motorik kasar bagi perkembangan peserta didik selanjutnya, maka sebagai guru perlu menerapkan

kegiatan pembelajaran yang menarik untuk melatih keterampilan motorik kasar anak sesuai dengan kurikulum pembelajaran di TK. Kegiatan pembelajaran yang menarik tentu akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman. Salah satu kegiatan yang menarik bagi anak adalah melalui kegiatan bermain dalam bentuk permainan. Kegiatan pengembangan yang dilakukan dalam bentuk permainan tentu akan membuat anak lebih tertarik, senang, dan tidak cepat bosan saat belajar di TK sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dan hasil belajar motorik anak akan semakin meningkat.

Permainan dengan simpai merupakan salah satu permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat simpai. Sebagaimana dijelaskan Faruq (2012) bahwa simpai atau hula hoop adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan berkelompok, dan secara umum dapat dilakukan dimana saja.

Bermain merupakan dunia anak. Anak di bawah usia 6 tahun berada pada masa bermain. Pemberian rangsangan pendidikan dengan cara yang tepat melalui bermain, dapat memberikan pembelajaran yang bermakna pada anak. Melalui bermain, anak mendapatkan berbagai pengalaman untuk mengenal dunia sekitarnya. Dengan stimulasi bermain pula anak dapat mengembangkan keterampilan motoriknya terutama keterampilan motorik kasar yang dimiliki anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Musfiroh dan Tatminingsih (2015) bahwa bermain membantu anak mengontrol gerak motorik kasar. Anak-anak, melalui bermain, dapat mengontrol gerak motorik kasar. Pada saat bermain, mereka dapat

mempraktikkan semua gerakan motorik kasar, seperti berlari, melompat, dan melompat. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau melompat, berputar, dan beralih respon untuk irama.

Bentuk permainan yang digunakan dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar anak yaitu permainan simpai. Simpai atau hula hoop adalah suatu alat yang berbentuk lingkaran dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bisa dilakukan secara perorangan atau berpasangan bahkan berkelompok, dan secara umum dapat dilakukan dimana saja (Faruq, 2012). Permainan ini merupakan salah satu permainan kecil dengan menggunakan alat yang tidak memiliki aturan baku dalam permainannya, bentuk-bentuk permainannya mudah dimodifikasi, peralatan yang digunakan mudah didapat, tidak membahayakan, dan mudah dibawa kemana-mana. Permainan dengan simpai mengajarkan anak berbagai keterampilan gerak saat bermain yang berfungsi untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar anak.

Hal ini sebagaimana menurut Sudono, dkk (2014) menjelaskan bahwa tujuan dari permainan dengan simpai adalah untuk mengembangkan gerakan dasar yang dinamis, kelenturan, keseimbangan, dan dasar keterampilan gerak. Lebih lanjut Faruq (2012) menjelaskan bahwa bermain simpai bertujuan untuk mengembangkan keterampilan keseimbangan badan, koordinasi mata tangan dan kaki, mengembangkan kelincahan dan keuletan, dengan meletakkan simpai di pinggang yang kemudian digerakkan sedemikian rupa dengan bantuan pinggang sehingga simpai dapat berputar dengan cepat.

Pemilihan permainan simpai sebagai alternatif pemecahan masalah dalam penelitian ini dikarenakan memiliki beberapa manfaat. Hal ini sesuai pendapat Faruq (2012) bahwa permainan simpai memiliki beberapa manfaat antara lain: 1) permainan ini mudah digunakan, praktis dan aman bagi anak; 2) dapat mengembangkan berbagai aktivitas gerak yang menyenangkan bagi anak; 3) dapat mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak motorik kasar yang tidak hanya dilakukan secara individu dan berpasangan, tetapi juga berkelompok; 4) dapat mengembangkan berbagai macam gerakan-gerakan yang kreatif, sehingga anak lebih kreatif dalam bergerak; 5) dapat mengembangkan kelincahan (*agility*), kelenturan (*flexibility*) dan juga daya tahan (*endurance*), serta mengembangkan aspek lainnya seperti ritme gerakan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar melalui media permainan simpai peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo.

## **II. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wardani dan Wihardit (2016), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Lebih lanjut Wardani dan Wihardit (2016) menjelaskan bahwa ada beberapa karakteristik PTK antara lain: 1) Adanya masalah dalam PTK dipicu oleh munculnya kesadaran pada diri guru bahwa praktik yang dilakukannya selama ini di kelas mempunyai masalah

yang perlu diselesaikan; 2) *Self-reflective inquiry*, atau penelitian melalui refleksi diri, merupakan ciri PTK yang paling esensial; 3) Penelitian tindakan kelas dilakukan di dalam kelas, sehingga fokus penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran berupa perilaku guru dan siswa dalam melakukan interaksi; 4) Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran.

Model PTK dipilih dikarenakan adanya permasalahan hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo masih di bawah kriteria yang dikehendaki. Oleh karena itu, dipilih alternatif tindakan digunakan untuk memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan media permainan simpai.

Adapun model PTK yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart (Arikunto, 2010), menggambarkan adanya empat langkah dan pengulangnya, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tindakan penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus.

Subjek penelitian ini menggunakan peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo Tahun Pelajaran 2017-2018, dengan jumlah 32 peserta didik yang terdiri dari 17 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Lokasi penelitian berada di TK Cahaya Mentari Sidoarjo tepatnya berada di Jalan Griya Nirwana F1/27 Desa Sumorame Kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2017-2018 bulan Januari sampai dengan Maret 2018.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik tes dalam bentuk tes praktik gerakan motorik kasar. Teknik tes digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pengembangan

fisik motorik AUD materi motorik kasar peserta didik kelompok B setelah diterapkan media permainan simpai. Sedangkan teknik tes, observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi digunakan untuk mengetahui kemampuan guru dalam praktik perbaikan pembelajaran dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang telah direncanakan pada tiap siklus.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari analisis nilai hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar melalui media permainan simpai pada peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo. Langkah-langkah pengolahan data kuantitatif dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Menentukan nilai akhir hasil belajar peserta didik.

$$NA = \frac{\sum X}{M}$$

Keterangan:

NA = Nilai Akhir

$\sum X$  = Jumlah keseluruhan skor yang diperoleh

M = Jumlah keseluruhan skor maksimal (Djamarah, 2015)

2. Menentukan rata-rata kelas.

$$Nr = \frac{\sum Na}{Sn}$$

Keterangan:

Nr = Nilai rata-rata

$\sum Na$  = Jumlah nilai akhir semua peserta didik

Sn = Jumlah peserta didik (Djamarah, 2015)

3. Menentukan persentase ketuntasan belajar peserta didik.

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan belajar dalam persen  
F = Jumlah peserta didik yang tuntas belajar  
N = Jumlah seluruh peserta didik (Djamarah, 2015)

Berdasarkan penghitungan melalui teknik kualitatif di atas, hasil penghitungan tes hasil belajar peserta didik dikategorikan dengan pedoman penskoran dan ketuntasan belajar yang sudah ditetapkan, sebagai berikut.

**Tabel 2.1** Kategori dan Kriteria Penilaian

Kriteria	Skor	Rentang Nilai
BSB (Berkembang Sangat Baik)	★★★ ★	86 - 100
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	★★★	71 - 85
MB (Mulai Berkembang)	★★	56 - 70
BB (Belum Berkembang)	★	≤ 55

Sumber: Data Primer (2018)

Indikator keberhasilan terhadap hasil belajar hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik melalui media permainan sampai pada peserta didik kelompok B TK DWP Sumorame mengalami ketuntasan belajar minimal mendapat nilai 75 atau mencapai 75% secara individual dan mencapai 85% secara klasikal.

Data kuantitatif diperoleh dari analisis hasil observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif untuk mengetahui kemampuan guru dalam praktik perbaikan pembelajaran dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang telah direncanakan pada tiap siklus.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo pada pra siklus masih di bawah kriteria ketuntasan yang dikehendaki. Nilai rata-rata secara klasikal sebesar 55 yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) yaitu berada pada rentang nilai  $\leq 55$ . Perolehan nilai kategori BSB sebesar 0% atau ada 0 siswa. Perolehan nilai kategori BSH sebesar 31% atau ada 10 siswa. Perolehan nilai kategori MB sebesar 13% atau ada 4 siswa. Perolehan nilai kategori BB sebesar 56% atau ada 18 siswa. Secara klasikal persentase ketuntasan belajar dari 32 peserta didik terdapat 31% atau ada 10 peserta didik yang sudah tuntas belajar, sedangkan terdapat 69% atau ada 22 peserta didik yang tidak tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal peserta didik tidak tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 75$  hanya sebesar 31% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki sebesar 85%.

Penyebab nilai ketuntasan belajar peserta didik masih di bawah ketuntasan minimal dapat diidentifikasi bahwa sebagian peserta didik belum mampu berjalan jinjit dan hanya berjalan biasa, peserta didik belum mampu melompat menggunakan dua kaki karena ragu-ragu dan takut terpleset, peserta didik tidak seimbang dalam melompat menggunakan satu kaki dan terkadang salah satu kaki turun ke bawah untuk membantu keseimbangan, peserta didik belum mampu melakukan gerakan merangkak dan terlalu sering dibantu atau dibimbing oleh guru. Penggunaan dan pemanfaatan alat permainan untuk menunjang kegiatan pembelajaran motorik kasar masih minim. Kegiatan pengembangan motorik kasar belum optimal dan belum dikemas dalam bentuk permainan yang

menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik mudah bosan dan kurang antusias dalam melakukan kegiatan motorik kasar.

Hal ini disebabkan karena pengembangan motorik kasar yang dilakukan oleh guru sudah dilaksanakan namun belum optimal, hal ini terlihat dari kegiatan pengembangan motorik kasar dilaksanakan seminggu sekali. Guru masih minim dalam memanfaatkan alat permainan untuk mengembangkan motorik kasar pada peserta didik dan kegiatan pengembangan motorik kasar yang dilakukan guru kurang bervariasi. Hal inilah yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar motorik kasar yang dimiliki peserta didik dalam melakukan berbagai gerakan motorik.

Hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo setelah diterapkan media permainan sampai pada siklus I mendapatkan nilai rata-rata secara klasikal sebesar 75 yang termasuk dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu berada pada rentang nilai 71-85. Perolehan nilai kategori BSB sebesar 31% atau ada 10 peserta didik. Perolehan nilai kategori BSH sebesar 44% atau ada 14 peserta didik. Perolehan nilai kategori MB sebesar 9% atau ada 3 peserta didik. Perolehan nilai kategori BB sebesar 16% atau ada 5 peserta didik. Secara klasikal persentase ketuntasan belajar dari 32 siswa terdapat 75% atau ada 24 peserta didik yang sudah tuntas belajar, sedangkan terdapat 25% atau ada 8 peserta didik yang tidak tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus I secara klasikal peserta didik tidak tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 75$  hanya sebesar 75% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki sebesar 85%.

Peningkatan hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar peserta didik kelompok B antara pra siklus dan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.2** Peningkatan Hasil Belajar Pengembangan Motorik Kasar Peserta Didik Pada Pra Siklus dan Siklus I

Indikator Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I
BSB (Berkembang Sangat Baik)	0%	31%
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	31%	44%
MB (Mulai Berkembang)	13%	9%
BB (Belum Berkembang)	56%	16%

Sumber: hasil yang diolah (2018)

Belum tercapainya ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal disebabkan belum maksimalnya proses pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar melalui media permainan sampai pada peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo yang diterapkan guru dengan presentase sebesar 76% termasuk kategori Baik. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan gerakan motorik kasar, namun hanya menjelaskan langkah-langkah dalam permainan sampai. Guru juga belum dapat mengkondisikan pembelajaran dengan baik, dikarenakan masih banyak peserta didik yang bermain, bergurau, dan mengobrol dengan teman-temannya pada saat kegiatan permainan sampai.

Hasil tersebut juga berdampak masih ada 25% atau 8 peserta didik yang tidak tuntas belajar. Hal ini dikarenakan peserta didik belum mampu berjalan dengan kaki berjinjit dengan benar, namun masih berjalan biasa tanpa kaki berjinjit. Peserta didik belum mampu melompat dengan dua kaki dengan benar,

namun melompat dengan menggunakan dua kaki secara bergantian. Peserta didik masih salah melakukan gerakan merangkak dalam lingkaran simpai, namun merangkak dengan lutut diangkat keatas tidak menempel pada lantai. Peserta didik masih belum seimbang dalam melompat dengan menggunakan satu kaki, dikarenakan masih ragu-ragu dan takut jatuh dalam melakukan lompatan dengan satu kaki. Peserta didik belum mampu melompat dalam simpai kemudian mengambil simpai yang lain, dikarenakan bingung dalam melakukan gerakan antara melompat dulu dan menarik simpai keatas.

Hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo setelah diterapkan media permainan simpai pada siklus II mendapat-kan nilai rata-rata secara klasikal sebesar 90 yang termasuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu berada pada rentang nilai 86-100. Perolehan nilai kategori BSB sebesar 72% atau ada 23 peserta didik. Perolehan nilai kategori BSH sebesar 25% atau ada 8 peserta didik. Perolehan nilai kategori MB sebesar 3% atau ada 1 peserta didik. Perolehan nilai kategori BB sebesar 0% atau ada 0 peserta didik. Secara klasikal persentase ketuntasan belajar dari 32 peserta didik terdapat 97% atau ada 31 peserta didik yang sudah tuntas belajar, sedangkan 3% atau ada 1 peserta didik yang tidak tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II secara klasikal peserta didik sudah tuntas belajar, karena peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sebesar 97% melebihi persentase ketuntasan yang dikehendaki sebesar 85%.

Peningkatan hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar peserta didik kelompok B melalui media permainan

simpai antara siklus I sampai dengan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.3** Peningkatan Hasil Belajar Pengembangan Motorik Kasar Peserta Didik Pada Pra Siklus sampai Siklus II

Indikator Hasil Belajar	P r a  S i k l u s I	S i k l u s I	S i k l u s I
BSB (Berkembang Sangat Baik)	0 %	3 1 %	7 2 %
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3 1 %	4 4 %	2 5 %
MB (Mulai Berkembang)	1 3 %	9 % 	3 % 
BB (Belum Berkembang)	5 6 %	1 6 %	0 % 

Sumber: hasil yang diolah (2018)

Sudah tercapainya ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal disebabkan sudah maksimalnya proses pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar melalui media permainan simpai pada peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo yang diterapkan guru dengan presentase sebesar 96% termasuk kategori Sangat Baik. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru sudah menjelaskan langkah-langkah dalam melakukan gerakan motorik kasar dan menjelaskan langkah-langkah dalam permainan simpai kepada seluruh peserta didik. Guru juga sudah dapat mengkondisikan pembelajaran dengan baik, terbukti sudah tidak ada lagi peserta didik yang bermain, bergurau, dan mengobrol dengan teman-temannya pada saat kegiatan permainan simpai.

Hasil tersebut juga berdampak ada 97% atau 31 peserta didik yang sudah tuntas belajar. Hal ini dikarenakan peserta didik sudah mampu berjalan dengan kaki berjinjit, melompat dengan



dua kaki, merangkak dalam lingkaran simpai, melompat dengan satu kaki, dan melompat dalam simpai kemudian mengambil simpai yang lain dengan benar. Setelah mendata beberapa kelemahan di atas, peneliti dibantu oleh teman sejawat perlu memberikan rekomendasi hasil refleksi siklus II yaitu masih ada 1 peserta didik yang tidak tuntas belajar, dikarenakan gerakannya lambat dan kondisi fisik lemah karena sakit sehingga diperlukan bimbingan khusus untuk melatih gerakan motorik kasar peserta didik tersebut.

Dengan demikian penerapan media permainan simpai terbukti efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo yang dibuktikan dari persentase ketuntasan belajar dan nilai rata-rata hasil belajar motorik kasar peserta didik yang semakin meningkat dan melebihi ketuntasan yang dikehendaki. Hal ini sesuai pendapat Faruq (2012) bahwa dengan menerapkan permainan simpai dapat mengembangkan berbagai aktivitas gerak yang menyenangkan dan menantang bagi anak, dapat mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak motorik kasar yang tidak hanya dilakukan secara individu dan berpasangan tetapi juga berkelompok, dapat mengembangkan berbagai macam gerakan-gerakan yang kreatif sehingga anak lebih kreatif dalam bergerak, serta dapat mengembangkan kelincahan (*agility*), kelenturan (*flexibility*) dan juga daya tahan (*endurance*), serta mengembangkan aspek lainnya seperti ritme gerakan.

Hal ini menunjukkan kesesuaian hasil penelitian yang dilakukan oleh Sumiarsih (2015) menunjukkan bahwa melalui bermain simpai kemampuan motorik kasar anak meningkat pada setiap unsur kebugaran jasmani yaitu koordinasi, keseimbangan dan

kelenturan. Penelitian lain yang dilakukan oleh Cahyani (2017) menunjukkan bahwa penggunaan permainan simpai dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas menunjukkan bahwa dengan menerapkan media permainan simpai terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo. Dari hasil penelitian tersebut, penelitian ini sudah dapat dikatakan berhasil, hal ini dikarenakan hasil praktik motorik kasar yang dilakukan kepada seluruh peserta didik dari pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dan melebihi ketuntasan yang dikehendaki.

#### **IV. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan diskusi yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui media permainan simpai dapat meningkatkan hasil belajar pengembangan fisik motorik AUD materi motorik kasar peserta didik kelompok B TK Cahaya Mentari Sidoarjo. Hal ini telah dibuktikan dari hasil belajar pra siklus sebesar 31%, meningkat pada siklus I sebesar 75%, dan meningkat secara signifikan pada siklus II sebesar 97%. Terbukti ada peningkatan persentase ketuntasan belajar sebesar 66%.

#### **V. DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Pendekatan Praktek-Cet.14*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyani, Oktavia D. 2017. *Upaya Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Simpai Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Ngunut Tulungagung Tahun Pelajaran 2016/2017*.

- Simki-Pedagogia, Vol. 01, No. 10, Agustus 2017, pp. 1-11.
- Djamarah, B. Saeful. 2015. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif-Cet.3*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faruq, M., Muhammad. 2012. *Permainan Pengembangan Kecerdasan Kinestetika Anak Dengan Media Hulahoop-Cet.2*. Jakarta: Grasindo.
- Musfiroh, Tadkiroatun & Tatminingsih, Sri. 2015. *Bermain dan Permainan Anak-Ed.1;Cet.2*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: JDIH Kemendikbud.
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: JDIH Kemendikbud.
- Sumiarsih, Etik. 2015. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Simpai Pada Anak Kelompok A*. Jurnal Pendidikan Guru PAUD, Vol. 4, No. 6, Agustus 2015, pp. 1-9.
- Sudono, Anggani, dkk. 2014. *Sumber Belajar dan Alat Permainan-Cet.2*. Jakarta: Grasindo.
- Wardani, I.G.A.K & Wihardit, Kuswaya. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas-Cet.23;Ed.1*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.